Laden und Sichern



'Namen des Spiels eingeben'

'Zum Laden anklicken'.

'Zum Sichern anklicken'



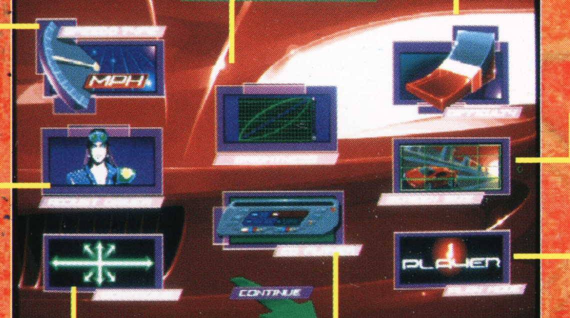
Optionen



'Leiste ziehen, um Helligkeit einzustellen'

'Anklicken, um Schwierigkeitsgrad zu verändern'





'M/h oder Km/h anklicken'







'Anklicken, um Bildschirmgröße zu verändern'

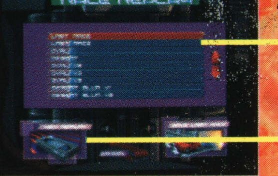
'Netzwerk-, Verbindungs-/Modemspiel: siehe Technisches Begleitheft'





Wiederholung des Rennens





'Namen der Wiederholung eingeben'

'Nach Abschluß Weiter anklicken'



'Namen ändern'

'Automodell- & Farbe ändern'

'Fahrer-Icon ändern'



'Steuerungsmethode wählen'

'Über die Tastatur können Sie Ihre eigene Tastenkonfiguration eingeben'







'QSound An/Aus'

'Soundeffekte: Lautstärkeregelung'

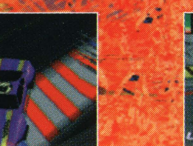
Informationen während des Rennens

Wagenansicht



F1 - Cockpitsicht

F2 - Außenansicht x 3



F3 - Sicht von oben



F4 - Kamera-Verfolgungssicht Blick unter die Haube

DTS

'Vorwärtsschalter'
'Hat Auswirkungen auf die Strecke vor Ihnen'

'Rückwärtsschalter'
'Hat Auswirkungen auf die Strecke hinter Ihnen'

'Retroaktiver Schalter'
'Macht DTS-Effekt rückgängig'

'Negativ-Schalter'
'Schlechte Karten für Sie'
'Vermeiden'

Power-Ups



'Verminderte Beschleunigung' - Vermeiden

'Umfangreiche Reparaturen'





'Verbesserte Reifen'

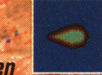
'Macht Reparaturen rückgängig' Vermeiden

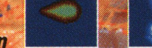




'Unverwundbarkeit'

'Extrasprit für Turbo'









'Verminderter Schub' - Vermeiden

'Rennposition mit dem nächsten Wagen tauschen'





'Superschub'

'Erhöhte Beschleunigung'











'Kleine Reparaturen'

'Glatte Reifen'

Mitarbeiter

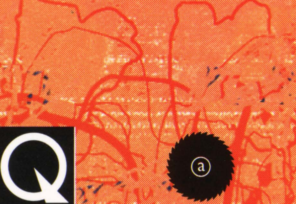
Spieldesign	Jim Bambra
Produktion	Grant Dean
Herausgeber	Rob Davies & Peter Moreland
Projektmanager	James Farnhill
Programmierungsleitung	Phil Callaghan
Programmierung	Tim Austin, Neil Topham
Zusätzliche Programmierung	Adrian Scotney, Tim Woodhall
Künstlerische Leitung	Gary Tonge
Künstlerische Gestaltung	Noel Flores-Watson, Steve Hawkes
Künstlerisches Originalkonzept	Martin Smillie & Amanda Roberts
Gestaltung der Autos	Roger Mitchell
Zusätzliche künstlerische Gestaltung	Paul Truss, Marc Curtis, Paul Varney, Prima Vera Studios
Qualitätssicherung	Justin Manning, Daniel Luton, Stuart Pool, Craig Lear
Bildschirmtext	Patrice Stauder, Zoe Steadman
Musik	Chris Brighton
Produktmanager	Sarah Danielsen
Handbuchtext	Rik Haslam
Handbuchdesign	Absolute Design

DTS - Eine revolutionäre Innovation in der Renntechnologie
QSound - 3D-Sound, der Sie umhauen wird
Track Attack verwendet das HMI Sound Operating System

Artikelnummer: MP391191MANR

Hergestellt in GB.

MICROPROSE







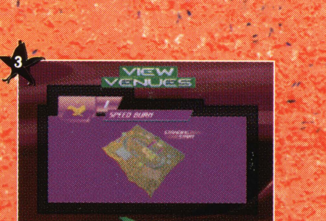


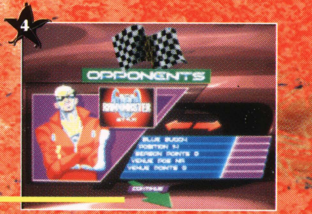


Die Action kann Beginnen!


'Ein Rennen anklicken'


'Schauplatz wählen'
'Nach Abschluß Weiter anklicken'


'Weiter anklicken'


'Nehmen Sie Ihre Gegner unter die Lupe'
'Nach Abschluß Weiter anklicken'


'Motzen Sie Ihr Auto auf!'
'Nach Abschluß Weiter anklicken'

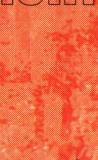

'Zum Rennbeginn anklicken'


- Bildschirmgröße


Turbo - P - Pause

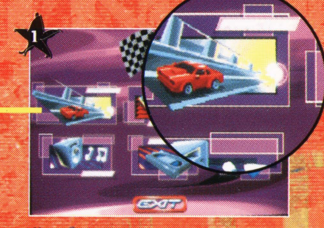

- Spielmenü


Richtungssteuerung -





Steigern Sie Ihr Können durch Übung!


'Übung anklicken'


'Schauplatz wählen'
'Nach Abschluß Weiter anklicken'


'Wählen Sie, welches Rennen Sie begutachten wollen'
'Nach Abschluß Weiter anklicken'

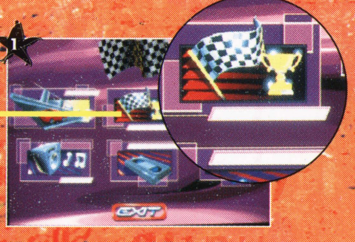

'Motzen Sie Ihr Auto auf!'


'Nach Abschluß Weiter anklicken'


'Zum Üben anklicken'

Rennsaison

Monte Carlo mit allem Drum und Dran


'Rennsaison anklicken'


'Weiter anklicken'


'Nehmen Sie Ihre Gegner unter die Lupe'
'Nach Abschluß Weiter anklicken'


'Reparieren oder Auto aufmotzen'
'Nach Abschluß Weiter anklicken'


'Zum Rennbeginn anklicken'


'Überprüfen Sie die anderen Positionen'
'Nach Abschluß Weiter anklicken'

'Überprüfen Sie die Ergebnisse'
'Nach Abschluß Weiter anklicken'





'3 Rennen pro Schauplatz'

'Sichern Sie Ihr Spiel!'


'Überprüfen Sie Ihren Stil'

'Sie könnten zu einem Zweier-Entscheidungskampf herausgefordert werden'





'Überprüfen Sie die anderen Positionen'


'Nächster Schauplatz'
'Nach Abschluß Weiter anklicken'